RVL-RMGP-ESP

España:
Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

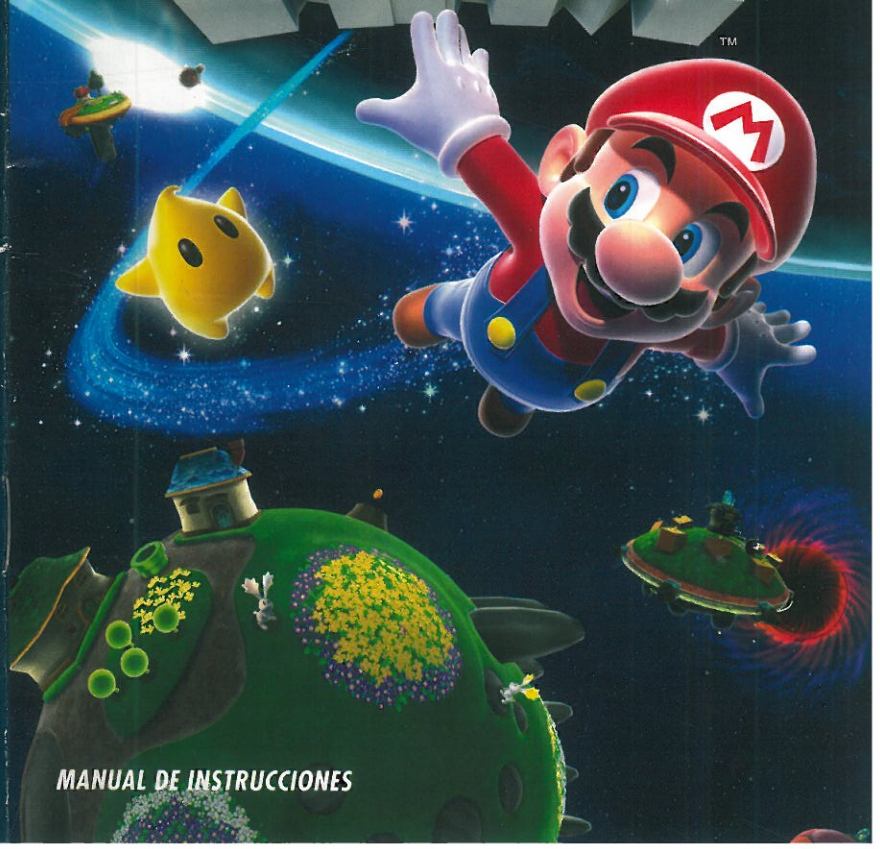
Nintendo

PRINTED IN GERMANY

2122047M

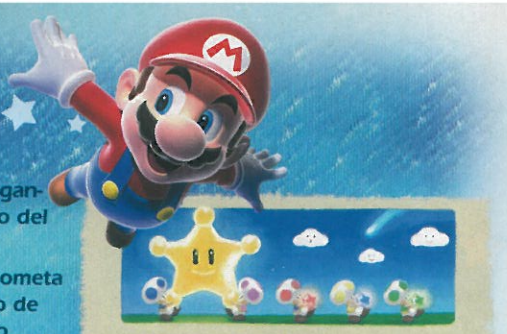
Wii™

SUPER MARIO GALAXY™



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Prólogo



Los Toad recogieron todo el polvo que pudieron para llevarlo hasta el castillo. Así fue como nacieron las Superestrellas.

Cada cien años, un cometa gigantesco pasa cubriendo el cielo del Reino Champiñón.

En cierta ocasión, de aquel cometa cayó gran cantidad de polvo de estrellas. Fue un espectáculo precioso.

Los Toad recogieron todo el polvo que pudieron para llevarlo hasta el castillo. Así fue como nacieron las Superestrellas.

Ese acontecimiento traía siempre gran felicidad al Reino, pero alguien estaba a punto de arruinar la armonía existente. Nuestra historia empieza en la noche del Festival de las Estrellas, celebrado una vez cada cien años.

Para Mario

La noche del Festival de las Estrellas, te espero en el castillo.
Quiero darte una cosa.

Peach

Mario llegó al castillo llevando con gran cariño la carta de invitación entre sus dedos. Allí descubrió el resplandeciente apogeo del Festival de las Estrellas.

Los Toad dieron una cálida bienvenida a Mario mientras muchos de ellos brincaban con gran regocijo. Mario se sentía contagiado de la alegría, pero algo lo cambió todo.

Nebu

Es el mayor de todos los destellos. Comprende muy bien a Estela y es quien más sabe sobre el Planetarium del Cometa. Siempre que hables con él, te mostrará el mapa.

Estela

Nodriza del Planetarium del Cometa, una gigantesca nave espacial que surca el cosmos. Realiza su viaje junto a los destellos, seres nacidos de las estrellas, que algún día se convertirán en una de ellas. Es una mujer con un misterioso pasado.

Destello

Un destello es un ser nacido de las estrellas que vive en el espacio. Hay distintas especies. Les encanta saborear el polvo de estrellas, también conocido como trozos de estrella.

Inicio

Inserta el disco de SUPER MARIO GALAXY™ correctamente en la ranura para discos de la consola Wii. La consola se encenderá automáticamente.

1. Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A.

   Nota: La pantalla de la derecha se mostrará también si insertas el disco de Wii cuando la consola está encendida.

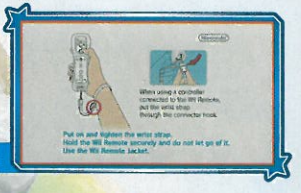
2. En la **pantalla del menú de Wii**, apunta al **Canal Disco** y pulsa el Botón A.

Pantalla del menú de Wii

3. Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

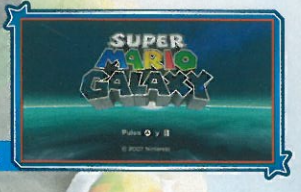
Pantalla del canal

4. A continuación, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Ajusta la correa y pulsa el Botón A. Se mostrará la **pantalla del título**.



Pantalla de advertencia sobre el uso de la correa

5. Pulsa el Botón A y el Botón B a la vez para entrar en la **pantalla de selección de archivo**.



Pantalla del título

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola Wii. En este juego puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola Wii. Consulta el manual de instrucciones de la consola Wii para obtener más información.

Jugar desde el principio (crear un archivo de juego)

Cuando quieras jugar desde el principio, selecciona un planeta y crea un archivo de juego para guardar tus datos. Para crear un archivo, primero se mostrará la **pantalla de selección de icono**. Una vez que hayas elegido el que más te guste, podrás utilizar el archivo o volver a la **pantalla de selección de archivo**. Te hará falta al menos un bloque de memoria libre en tu consola Wii para poder crear un archivo.

También puedes usar de icono un Mii registrado en tu consola Wii.

Nota: Para más información sobre cómo crear un Mii en el Canal Mii, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

Pantalla de selección de archivo

Escoge el archivo de juego (un planeta) con el que quieres jugar y selecciona UTILIZAR ESTOS DATOS para continuar desde una partida guardada anteriormente.

Menú de selección de archivo

COPIAR	Copiar datos a otro archivo.
ICONO	Cambiar el icono de un archivo.
BORRAR	Borrar datos guardados. Ten cuidado porque una vez borrados, no podrás recuperarlos.

Icono Volver

Apunta aquí y pulsa el Botón A o simplemente pulsa el Botón B para regresar a la pantalla anterior.

Número de Superestrellas (pág. 12) y trozos de estrella (pág. 24) recogidos

Guía para el modo cooperativo

Guardar los datos

Siempre que acabes una fase **(pág. 12)**, tendrás la opción de guardar. Elige ¡VALE! para sustituir el archivo y guardar tu progreso en el juego. Cada vez que empieces a jugar con una partida guardada, volverás a tener el mismo número de vidas con el que empezaste. **Ten cuidado, porque una vez que sustituyas el archivo no podrás recuperar datos anteriores.**

Nota: Para más información sobre cómo borrar archivos guardados en la memoria interna de la consola Wii, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

Controles

Este juego está pensado para jugar con el Nunchuk, que se conecta al conector de la extensión externa del mando de Wii.

Para obtener más información sobre su uso para cada acción, consulta las páginas 14 a 23.

Nota: Para más información sobre la conexión y el uso adecuado del mando, consulta la página 10.

Mando de Wii y Nunchuk

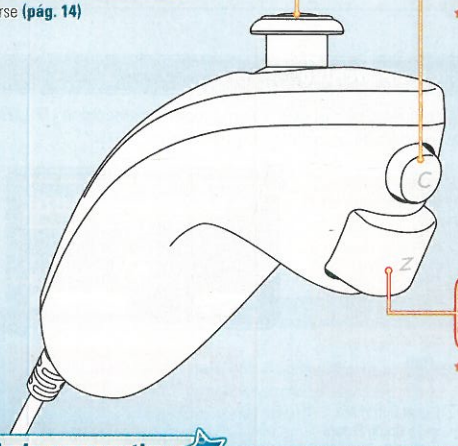
Nunchuk

Palanca de control

★ Moverse **(pág. 14)**

Botón C

★ Cámara en punto inicial **(pág. 21)** (Volverás a la posición normal de la cámara.)



Botón Z
Agacharse (pág. 16)

★ Bucear **(pág. 17)**

Modo cooperativo

Aunque este juego es básicamente para un solo jugador, si tienes dos mandos de Wii podrás jugar con un amigo. Mientras el jugador 1 se encarga del control de Mario, el jugador 2 le ayuda a conseguir más y más trozos de estrella **(pág. 24)** y detener el movimiento de los enemigos. El jugador 2 puede incluso hacer que Mario salte apuntándole y pulsando el Botón A. El jugador 2 juega sólo con el mando de Wii.

Nota: Para obtener más información sobre cómo conectar el mando de Wii, consulta la página 10 o el manual de instrucciones de la consola Wii.

Cursor del jugador 1

Cursor del jugador 2

Mando de Wii

Puntero
Tocar trozos de estrella para recogerlos

★ Mover el cursor

★ Apuntar a la Estrella imán **(pág. 20)**

Cómo apuntar

Cruz de control

★ Cambiar el ángulo de la cámara **(pág. 21)**

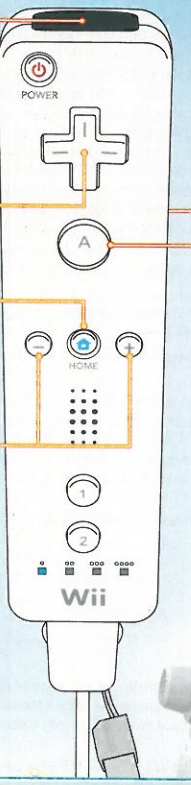
Botón HOME

★ Mostrar el **menú HOME**

Nota: Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

Botón – / Botón +

★ Mostrar la **pantalla de pausa**



Botón B
Disparar trozos de estrella al lugar donde está el cursor

★ Cancelar

Botón A
Saltar (pág. 15)

★ Confirmar

★ Hablar / Leer **(pág. 16)**

★ Nadar **(pág. 17)**

★ Ser atraído por una Estrella imán **(pág. 20)**

Mover rápidamente el mando de Wii

Sacude el mando de Wii para hacer un Giro o para accionar algún artilugio.

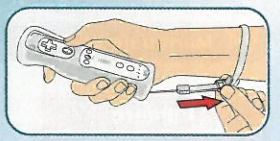
Nota: Las acciones que se realizan sacudiendo el mando de Wii también se pueden realizar sacudiendo el Nunchuk.

• Controles del jugador 2

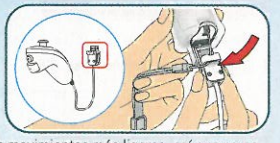
Recoger trozos de estrella	Apunta a los trozos de estrella para recogerlos.
Disparar trozos de estrella	Pulsa el Botón B para disparar trozos de estrella hacia el lugar donde esté el cursor.
Detener el paso de los enemigos	Apunta a un enemigo y pulsa el Botón A para detener su avance. Nota: No funciona con todos los enemigos.
Hacer saltar a Mario	Apunta a Mario y pulsa el Botón A para hacer que Mario salte.
Hacer girar a Mario	Apunta a Mario cuando esté en el aire y pulsa el Botón A para que haga un Giro.
Salto cooperativo	Apunta a Mario y pulsa el Botón A al mismo tiempo que el jugador 1 para hacer que salte más de lo normal.

Nota: Selecciona el icono J2 en la **pantalla de selección de archivo (pág. 7)** para conocer más sobre los controles del jugador 2 en el **modo cooperativo**.

CÓMO USAR LA CORREA DEL MANDO DE Wii



Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre de la correa lo suficiente para que esta no se suelte, pero tampoco te apriete. El cierre solo debe estar lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.



PRECAUCIÓN: es importante que siempre sujetes con firmeza el mando de Wii y el Nunchuk (si lo estás utilizando). Usa la correa del mando de Wii en todo momento para evitar que el mando se te escape por accidente durante la partida y reducir el riesgo de dañar el propio mando o los objetos que haya alrededor, así como de provocar lesiones a otras personas. Asegúrate de que haya suficiente distancia a tu alrededor mientras estás usando el mando de Wii para evitar chocar contra otras personas u objetos. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y secatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario mover el mando de forma excesiva, rápida o violenta, ni tampoco balancearlo demasiado.

Asegúrate de conectar el Nunchuk siguiendo las instrucciones. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que esta se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.

ADVERTENCIA: este producto no es apto para los niños menores de 36 meses de edad. La correa del mando de Wii y el cable del Nunchuk pueden enrollarse en el cuello.

Posición neutral del Nunchuk

NOTA: si la palanca de control está inclinada cuando enciendas la consola o cuando conectes el mando, esa posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego. Para restablecer la configuración inicial del mando, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición correcta y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.

Para evitar que esto ocurra, no muevas la palanca de control cuando:

- enciendas la consola Wii;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii** o
- vuelvas al **menú de Wii** a partir de algún juego o canal.

El modo 60 Hz (480i)

Compatible con 50Hz 60Hz

En Nintendo queremos que nuestros jugadores disfruten de los juegos en las mejores condiciones posibles. Gracias al modo 60 Hz (480i), obtendrás una mejor calidad de imagen con menos parpadeo y una velocidad óptima de refresco de la pantalla. Esto se traduce en imágenes más nítidas para divertirte al máximo con tu juego.

Si conectas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013(EUR)) (se vende por separado) a un televisor con entrada RGB capaz de reproducir 60 imágenes por segundo, o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) a un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de gran nitidez.

Sin embargo, algunos modelos de televisor (sobre todo los más antiguos) no son compatibles con el modo 60 Hz (480i) y es posible que un reducido número de jugadores tenga problemas para ver el juego en sus aparatos. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual de instrucciones del aparato o contacta con el fabricante.

La consola Wii tiene configurado el modo 50 Hz (576i) por defecto. Para activar el modo 60 Hz (480i), selecciona esta opción en la configuración de Wii. Consulta el manual de instrucciones de la consola Wii para obtener más información.

El modo EDTV / HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV / HDTV

En Nintendo queremos que nuestros jugadores disfruten de los juegos en las mejores condiciones posibles. Gracias al modo EDTV / HDTV (480p), obtendrás una extraordinaria calidad de imagen con mucho menos parpadeo y una velocidad óptima de refresco de la pantalla. Esto se traduce en imágenes más nítidas para divertirte al máximo con tu juego.

Ahora bien, es posible que, dependiendo del modelo de televisor y del cable utilizado, no puedas ver el juego en este modo. Para saber si tu televisor es compatible con el modo de exploración progresiva necesario para poder disfrutar de la opción EDTV / HDTV (480p), consulta el manual de instrucciones de tu aparato o contacta con el fabricante. Si decides seleccionar este modo, asegúrate de usar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii tiene configurado el modo 50 Hz (576i) por defecto. Para activar el modo EDTV / HDTV (480p), selecciona esta opción en la configuración de Wii. Consulta el manual de instrucciones de la consola Wii para obtener más información.

Cómo sincronizar tu mando de Wii con tu consola Wii

Para poder usar un mando de Wii, es necesario sincronizarlo con la consola Wii. El mando de Wii incluido con la consola Wii ya ha sido sincronizado con la misma. Hay dos modos de sincronización:

Modo normal: una vez sincronizado, el mando de Wii permanecerá conectado a la consola Wii a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola diferente.

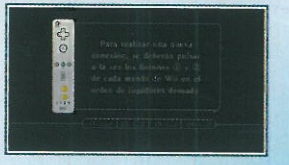
Modo único: este modo te permitirá usar el mando de Wii de forma temporal con la consola de un amigo, o bien usar los mandos de tus amigos con tu consola Wii. No sobrescribirá el ajuste del **modo normal** almacenado en el mando de Wii. En este modo, el mando solo se comunicará con la consola mientras esté encendida. Si se apaga (**modo de espera**), el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

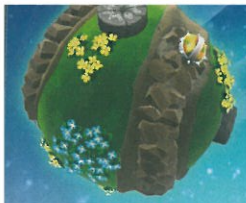
Hemos incluido a continuación las instrucciones de la sincronización en el **modo único**. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

Sincronización en el modo único

NOTA: este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para todos los mandos de Wii hasta que se apaga (**modo de espera**) la consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del modo normal.

1. Pulsa el Botón HOME en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.
2. Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y a continuación elige la opción NUEVA CONEXIÓN.
3. Pulsa a la vez los Botones 1 y 2 del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola. El orden en el que se conecten los mandos establecerá el orden de los jugadores en las partidas multijugador.
4. El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Mantén pulsados los botones hasta que la luz deje de parpadear, lo que indicará que la conexión habrá finalizado.





Explorando las galaxias

Maneja a Mario y viaja desde el Planetarium del Cometa por el cosmos para reunir las Superestrellas dispersas por todo el universo.

Las Superestrellas

Mario ha de explorar numerosas galaxias. Dentro de cada una, existen varias fases distintas. Deberás rescatar a la Superestrella de cada fase para terminarla y conseguir acceso a nuevas galaxias donde te aguardan nuevos retos.

Planetarium del Cometa

Este es tu centro de operaciones. Puedes volar hasta las galaxias desde las Bóvedas Celestes (lugares desde donde se pueden ver las galaxias) y reunir información de los destellos que pueblan el lugar y otros seres. Cada vez que recuperes la Maxiestrella de una Bóveda Celeste, podrás entrar en otra nueva bóveda.

Número total de trozos de estrella que has recogido en el cosmos hasta el momento.

Pantalla de selección de galaxia

Deja que te atraiga la Estrella imán **(pág. 20)** situada dentro de cada Bóveda Celeste para entrar en la **pantalla de selección de galaxia**. Elige la galaxia que quieres explorar y selecciona VOLAR A ESTA GALAXIA para acceder a la **pantalla de selección de fase**.

Apunta a ella y pulsa el Botón A para desplazarte hasta allí.

Solo se muestra el número de Superestrellas necesarias para volar a ella.

Apunta fuera de las galaxias y mantén pulsado el Botón A para ver el mapa desde diferentes ángulos.

Pantalla de selección de fase

Apunta a una de las fases y pulsa el Botón A para comenzar. Apunta a una fase que ya hayas terminado para mostrar en pantalla tu récord en ella.

Pantalla de juego

Perderás una vida siempre que choques con una planta puntiaguda, un enemigo o sus ataques y te quedes sin energía, o cuando caigas en un agujero negro. La partida se acabará cuando no te queden más vidas y volverás a la **pantalla del título**.

Perderás una unidad de energía siempre que choques con un enemigo, un obstáculo o recibas el impacto de un ataque.

Indica los trozos de estrella que has recogido en esa fase.

Pantalla de pausa

Pulsa el Botón – o el Botón + para detener el juego. En la **pantalla de pausa** puedes verificar el número de monedas que tienes, el nombre de la galaxia en que te encuentras y otros datos. Elige VOLVER para retomar la partida o selecciona VOLVER AL PLANETARIUM para regresar al Planetarium del Cometa.

Acciones básicas

Aquí aprenderás las acciones básicas de Mario. Familiarízate con cada una y aplícala adecuadamente en cada tipo de situación.

Movimiento

Te puedes mover con la palanca de control. Inclínala un poco para caminar, o hasta el fondo para correr.

Giro

Sacude el mando de Wii

Cuando avances en el juego, obtendrás la facultad de realizar una técnica llamada Giro sacudiendo el mando de Wii. Esta sirve para romper obstáculos e inmovilizar a tus enemigos. También existen artilugios que se accionan girando dentro de ellos. Durante tu partida, prueba a hacer un Giro en distintos lugares para ver qué pasa.

Rompe obstáculos

Inmoviliza enemigos

Usa artilugios

Salto Giro

Sacude el mando de Wii durante el salto

Haz un Giro durante el salto para hacer que Mario llegue más alto.

Acaba con tus enemigos

Por regla general, vencerás a tus enemigos saltando sobre ellos. También puedes tumbarlos con un Giro o lanzando trozos de estrella para luego chocar con ellos y dejarlos fuera de combate. No obstante, también existen enemigos que no podrás derrotar de este modo. Prueba a usar algún objeto o artilugio, o incluso rechazar el ataque de tus enemigos con un Giro.

Saltar

A

Puedes saltar con el Botón A. Se pueden realizar varios tipos de salto combinando distintas acciones. Asegúrate en todo momento de utilizar el mejor salto para cada situación.

Saltos consecutivos / Triple Salto

A al tocar el suelo

Deberás saltar mientras estás corriendo. Pulsa el Botón A en el momento preciso en que Mario aterriza para hacer hasta 3 saltos consecutivos. En el tercer salto, Mario saltará más alto.

Voltereta Mortal

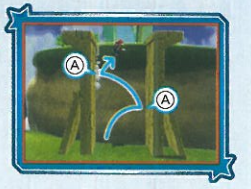
A mientras mantienes pulsado Z

Salta cuando estás agachado y Mario dará un buen salto para aterrizar unos pasos atrás.

Salto Escalada

A pegado a una pared

Salta hacia una pared y pulsa el Botón A en el momento justo para rebotar hacia arriba. Es muy útil para llevar a Mario hasta lugares altos siempre que encuentres dos paredes cercanas.



Voltereta Lateral

Cuando estés moviéndote, inclina en la dirección opuesta a la de tu avance y pulsa A

Cuando estés moviéndote, inclina la palanca de control en la dirección opuesta a la que llevas y pulsa el Botón A para realizar una Voltereta Lateral.

Salto de longitud

Corriendo, pulsa Z y luego A

Cuanto estés corriendo, pulsa el Botón Z y después el Botón A para realizar un Salto de longitud y superar grandes distancias.

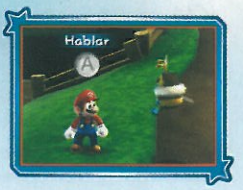
Salto Bomba

Z en la mitad de un salto

Realiza un Salto Bomba pulsando el Botón Z en la mitad de un salto. Utiliza este tipo de salto para romper el suelo cuando esté agrietado y accionar interruptores Salto Bomba **(pág. 21)**.

Hablar / Leer

Ponte delante de un personaje o cartel y pulsa el Botón A para empezar a hablar o leer.



Agarrarse a un mástil

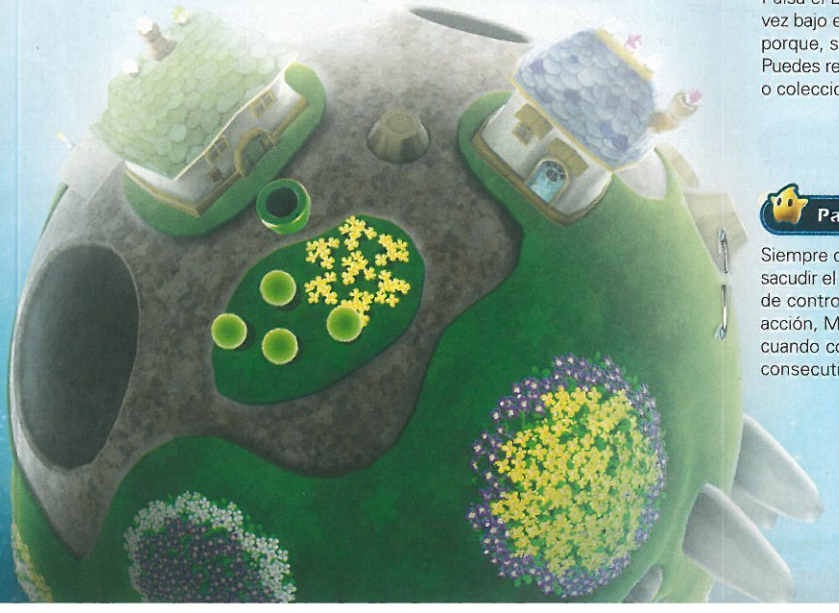
A cerca de un mástil

Pulsa el Botón A cuando estés cerca de un mástil para agarrarte a él. Utiliza la palanca de control para desplazarte hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, y pulsa el Botón A para saltar desde él.

Agacharse

Z

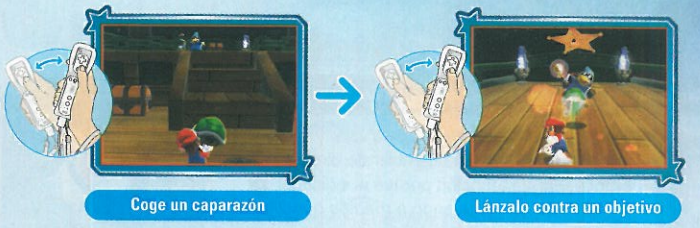
Mantén pulsado el Botón Z para agacharte. Utiliza la palanca de control para moverte mientras estás agachado.



Coger / Lanzar

Sacude el mando de Wii

Sacude el mando de Wii cuando estés cerca de un caparazón para cogerlo. También puedes coger el caparazón tocándolo. Vuelve a sacudir el mando de Wii para lanzarlo hacia adelante. También puedes atrapar caparazones lanzados por los enemigos.



Coge un caparazón

Lánzalo contra un objetivo

Nadar

A

Cuando estés en el agua, cambia de dirección con la palanca de control y pulsa el Botón A para nadar a braza. Mantén pulsado el Botón A para avanzar con el empuje de las piernas. Sacude el mando de Wii mientras estás nadando para ir más rápido. También puedes nadar agarrado a un caparazón, con lo que tu velocidad aumentará. Por último, si quieres saltar en la superficie del agua, mantén pulsado el Botón A o sacude el mando de Wii.

Bucear

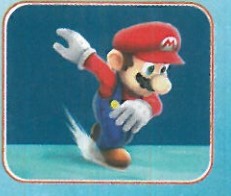
Z

Pulsa el Botón Z en la superficie del agua para bucear. Una vez bajo el agua, aparecerá el indicador de aire. Ten cuidado, porque, si te quedas sin aire, comenzarás a perder energía. Puedes recuperar aire saliendo del agua, tocando las burbujas o coleccionando las monedas.

Patinar

Sacude el mando de Wii

Siempre que estés caminando sobre hielo, puedes sacudir el mando de Wii para patinar. Usa la palanca de control para controlar la dirección. Con esta acción, Mario puede desplazarse más rápido que cuando corre. Además, Mario puede realizar saltos consecutivos cuando está patinando.

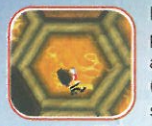


Acciones – Transformaciones

Existen ciertos objetos que transforman a Mario y le dotan de distintas habilidades especiales. Vamos a ver cómo sacar partido de todas sus transformaciones.

Mario Abeja

Coge para transformarte



Pegarse al panal

Mantén pulsado el Botón A para volar y utiliza la palanca de control para cambiar de dirección de avance. Presta atención porque el indicador (VOLAR) irá disminuyendo a medida que Mario suba de altura. Cuando se termine, caerá. Siendo abeja, Mario también puede pegarse a los panales y arrastrarse.

¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Tras chocar con un enemigo, recibir el impacto de un ataque enemigo o entrar en contacto con agua.

Mario Arco Iris

Coge para transformarte

Mario correrá más rápido y podrá acabar con los enemigos tan solo chocando con ellos. Tampoco perderá energía si recibe el impacto de un ataque.

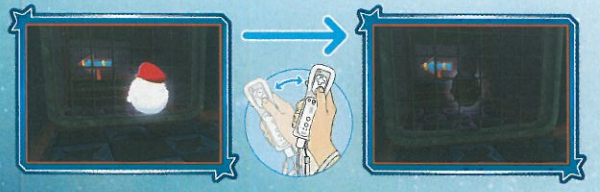
¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Después de que pase un tiempo limitado.

Mario Fantasma

Coge para transformarte

Sacude el mando de Wii delante de paredes especiales –como las de barrotes–, para volverte transparente y atravesarlas. Pulsa repetidamente el Botón A para flotar hacia arriba.

¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Tras chocar con un enemigo, recibir el impacto de un ataque enemigo o entrar en contacto con luz o agua.



Mario Gélido

Coge para transformarte

En esta transformación, Mario crea un camino helado a su paso.

¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Después de que pase un tiempo limitado.

Mario de Fuego

Coge para transformarte

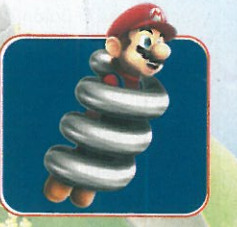
Sacude el mando de Wii para atacar a tus enemigos lanzando bolas de fuego.

¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Después de que pase un tiempo limitado.

Mario Boing

Coge para transformarte

Mario se desplazará saltando. Pulsa el Botón A justo cuando Mario aterrice para realizar un gran salto. Siempre que Mario choque contra una pared, automáticamente dará un Salto Escalada.



¿Cuándo vuelve Mario a su forma original? Tras chocar con un enemigo, recibir el impacto de un ataque enemigo o entrar en contacto con agua o con un Anillo estelar.

Acciones con artilugios varios

Para que Mario avance en la aventura, tendrá que utilizar una gran variedad de artilugios. Echa un vistazo a cómo se usa cada uno de ellos.

Anillo estelar

Sacude el mando de Wii

Anillo estelar

Sacude el mando de Wii cuando estés cerca de un Anillo estelar para desplazarte a otro planeta o astro. Si un Anillo estelar se encuentra fracturado, deberás buscar sus fragmentos para poder utilizarlo.

Indicador de fragmentos recogidos

Busca los fragmentos de estrella para utilizarlo.

Fragmentos de estrella amarillos

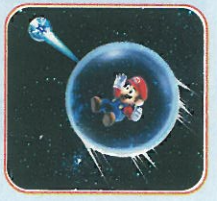
Cógelos para acoplarlos y recomponer un Anillo estelar.

Estrella imán

Apunta con el mando de Wii y mantén pulsado Ⓐ

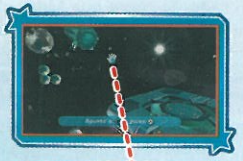
Cuando estés cerca de una Estrella imán, coloca el cursor sobre ella y se mostrará ✋. Entonces, mantén pulsado el Botón A para moverte hasta el lugar al que estás apuntando. Suelta el Botón A y luego pulsa el Botón Z o haz un Giro para alejarte rápidamente de una Estrella imán.

Reúne fragmentos azules para poder utilizar estrellas imán que estaban fracturadas.



Fragmento azul

Estrella imán



Deja que una Estrella imán te atraiga con el Botón A

Tubería

Entra en una tubería

Entra en una tubería para acceder a variados lugares.

Bloques / Paneles / Interruptores

Saltar, Giro, etc.

Bloque ?	Salta debajo de él para conseguir trozos de estrella, monedas, etc.
Bloque ladrillo	Salta, haz un Giro o un Salto Bomba para romperlo.
Bloque	Bloque irrompible.
Panel alterno	Cambia de color cada vez que lo pisas.
Palanca	Usa un Giro para accionarla.
Interruptor Salto Bomba	Pulsa el interruptor con un Salto Bomba.

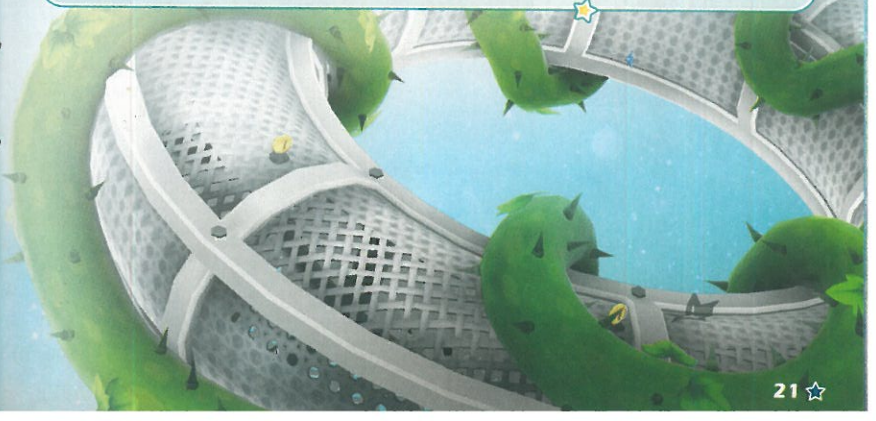
Nota: Mario se encontrará con otros muchos artilugios.

Cambiar el ángulo de la cámara

En algunos lugares es posible cambiar el ángulo de la cámara (punto de vista). Usa la cruz de control para mostrar el icono de la cámara, luego pulsa la cruz de control en cualquiera de las direcciones marcadas en azul para cambiar el punto de vista. Pulsa el Botón C para volver a la vista normal. En ciertas pantallas puedes cambiar entre el punto de vista de Mario y el normal pulsando arriba o abajo en la cruz de control.

Nota: Hay lugares en los que no puedes mover la cámara.

Icono de cámara



Hierba crece-crece

Sacude el mando de Wii

Sacude el mando de Wii una vez cerca de esta hierba para agarrarte y empezar a deslizarte sobre ella. Continúa sacudiendo el mando de Wii hasta que Mario llegue al final del brote.

Cañón

Apunta con el mando de Wii y pulsa A

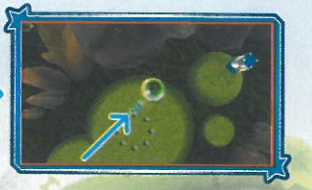
Métete dentro del cañón, apunta y pulsa el Botón A para volar hacia tu objetivo convertido en una bala humana.

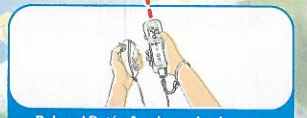
Dispara con el botón A

Burbuja

Apunta con el mando de Wii

Métete dentro de una burbuja y úsala para moverte. Apunta a la burbuja desde cualquier dirección y pulsa el Botón A para soplar y empujarla. Pulsa el Botón Z para salir de la burbuja. Esta explotará cuando choque con un enemigo o quede atrapado entre obstáculos.





Pulsa el Botón A colocando el cursor alrededor de la burbuja para soplar y empujarla

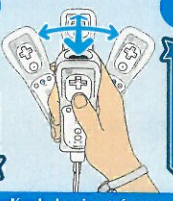
Bola

Inclina el mando de Wii

Súbete a la bola de un salto y muévete sobre ella. Una vez subido, pon el mando de Wii en posición vertical e inclínalo en la dirección en que quieras desplazarte. Pulsa el Botón A para saltar.

Inclínalo hacia delante para moverte hacia delante

Inclínalo a la izquierda para moverte a la izquierda



Inclínalo a la derecha para moverte a la derecha

Inclínalo hacia atrás para moverte hacia atrás

Raying

Mantén pulsado A y gira el mando de Wii

Raying es hacer surfing sobre una raya. Pulsa el Botón A para avanzar. Vira a la izquierda girando el mando de Wii a la izquierda y a la derecha, girándolo a la derecha. Haz saltar a la raya sacudiendo el mando de Wii.

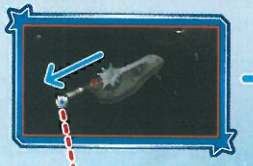
Cambia de dirección girando el mando de Wii

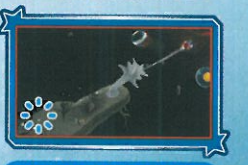
Larva Elástica

Apunta con el mando de Wii y mantén pulsado A

Móntate sobre una larva y apunta a ella.

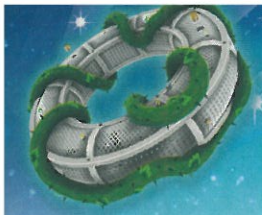
Mueve con el Botón A pulsado para estirar la larva, y suéltalo para catapultar a Mario en la dirección opuesta.





Suelta el Botón A para catapultar a Mario

Mueve el cursor con el Botón A pulsado para tirar de la larva



Objetos

Mario se encontrará con una gran variedad de objetos distintos en el transcurso de la aventura. Algunos son más útiles que otros, y cada uno causa un efecto distinto.

Moneda

Te recupera una unidad de energía. Reúne 50 para obtener una vida extra.

Moneda ?

Al cogerla ocurrirán distintas cosas.

Caparazón verde

Lánzalo para abrir cofres o atacar enemigos. Si llevas uno bajo el agua, aumenta tu velocidad.

Caparazón rojo

Lánzalo y se dirigirá automáticamente hacia tus enemigos. Si llevas uno bajo el agua, aumenta tu velocidad.

Champiñón vida extra

Te proporciona una vida más.

Champiñón de energía

Repone completamente la energía y aumenta temporalmente el máximo hasta 6. Si la energía desciende de 4, el máximo volverá a ser 3.

Reúne trozos de estrella

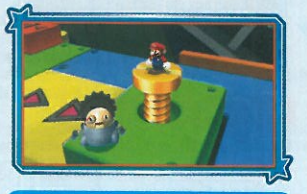
Por cada 50 trozos de estrella que consigas, obtendrás una vida extra. También sirven para que los lances a la pantalla con el Botón B con el fin de atacar a tus enemigos o dar de comer a destellos hambrientos **(pág. 25)**.

Consejos

Aquí puedes encontrar unos cuantos consejos que te ayudarán a avanzar en la aventura con menos problemas.

Explota al máximo las acciones de Mario

Durante su periplo, Mario encontrará lugares que no podrá superar sin una transformación en particular. Otros sitios requieren la activación de artilugios con una acción inesperada o descubrir algo que esté oculto. Usa con sabiduría las distintas acciones de Mario para avanzar.



Haz un Giro sobre un tornillo y...

Deja que el tornado te impulse para hacer... ¡Un Salto Tornado!

¿Problemas con los enemigos?

Según el enemigo al que te enfrentes, es posible que Mario no pueda derrotarlo hasta que encuentre una acción que incida en su punto débil. Observa con atención los movimientos de tu enemigo para localizar su punto débil y derrotarlo.

Ataca en el momento preciso

Ataca usando objetos

Busca el punto débil de tu enemigo

Sofoca el apetito de destellos hambrientos

Después de hablar con un tipo de destello hambriento –como por ejemplo, un Destello Glotón– en una galaxia o en el Planetarium, apunta a él para que se muestre una mirilla. Entonces, pulsa el Botón B para darle de comer trozos de estrella que hayas recogido. ¿A que te gustaría descubrir qué pasa cuando les das de comer una buena cantidad de trozos de estrella?

Destello Glotón

Mira el mapa en el Planetarium

Una vez que hayas avanzado lo suficiente en el juego y tengas acceso a la segunda Bóveda Celeste, habla con Nebu **(pág. 5)** para que te muestre los mapas. Hay dos tipos de mapa: el **mapa del Planetarium** y el **mapa galáctico**. Elige una galaxia en el **mapa galáctico** para verificar el número de estrellas que has recogido en ella. Pulsa el Botón A para cambiar de mapa.

Bóvedas accesibles.

Galaxia en la que te quedan Superestrellas por recoger.

Galaxia en la que has recogido todas las Superestrellas.

Nueva galaxia.

Manda tu lista de estrellas a tus amigos

Selecciona en la **pantalla del mapa** para mostrar la LISTA DE ESTRELLAS, ver el número de Superestrellas que has recogido, etc. Si la consola Wii está conectada a Internet, podrás colocar la foto de la lista en el tablón de Wii o mandársela a tus amigos para intercambiar información.

1. En la **pantalla de la lista de estrellas**, puedes pasar de página con y .

   Selecciona para hacer una foto de la página.

2. Cuando se muestre la pantalla de la derecha, elige ¡VALE! para enviar la imagen al tablón de Wii. En cuanto mandes la foto, te llegará un mensaje. Puedes enviar la imagen adjunta a tus amigos.

   Nota: Para más información sobre cómo mandar un mensaje, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

Créditos

GAME DESIGN CONCEPT
Shigeru Miyamoto

DIRECTOR & GAME DESIGN
Yoshiaki Koizumi

LEVEL DESIGN DIRECTOR
Koichi Hayashida

LEVEL DESIGN
Futoshi Shira•
Daisuke Tsujimura
Haruka Kakinuma
Ryutaro Kanno
Toshihiro Kawabata

SCRIPT
Takayuki Ikkaku

PROGRAM DIRECTOR
Naoki Koga

PLAYER CHARACTER PROGRAMMING
Hideaki Shimizu

GAME PROGRAMMING LEAD
Takeshi Hayakawa

MOVIE SCENE PROGRAMMING
Tatsuro Ota

CAMERA PROGRAMMING
Katsuyasu Ando

SYSTEM PROGRAMMING
Atsushi Yamaguchi

BOSS CHARACTER PROGRAMMING
Norihiro Aoyagi

COLLISION SYSTEM PROGRAMMING
Hirokazu Matsuda

ENEMY CHARACTER PROGRAMMING
Kiyoshi Takeuchi

EVENT PROGRAMMING
Hideyuki Sugawara

DESIGN COORDINATOR
Takeshi Hosono

CHARACTER DESIGN LEAD
Kenta Motokura

CHARACTER DESIGN
Atsushi Mishima
Daisuke Watanabe
Rikuto Yoshida
Masanori Esaki
Kazuhiro Saito
Takumi Ishii

CHARACTER ANIMATION DESIGN
Hiroko Ihara
Masayuki Kawakita
Tetsuro Horimizu

PLANET DESIGN LEAD
Kazumi Yamaguchi

PLANET DESIGN MANAGER
Hiromu Takemura

PLANET DESIGN
Kenji Ishii
Kazunori Hashimoto
Takuro Shimizu
Sanae Suzuki
Ritsuko Tanaka
Tetsu Shoji
Noriko Urita

UI DESIGN & VISUAL CONCEPT
Yasuhiko Matsuzaki

UI DESIGN
Mei Ide

EFFECT DESIGN
Yumiko Matsumiya

MOVIE SCENE DIRECTOR
Masaki Yokobe

MOVIE SCENE ANIMATION
Katsuki Hisanaga
Kouichi Terasawa
Naoyuki Yoshida
Hisashi Tohyama

MOVIE SCENE OBJECT DESIGN
Shinsuke Yamasaki

MOVIE SCENE EFFECT DESIGN
Haruyasu Ito
Motoaki Fukuda

SOUND DIRECTOR
Masafumi Kawamura

MUSIC
Mahito Yokota
Koji Kondo

SOUND PROGRAM & EFFECTS
Yuya Takezawa
Shigetoshi Gohara

VOICE RECORDING & ENGLISH SCRIPTS
Nate Bihldorff
Scot Ritchey
Leslie Swan
Bill Trinen

VOICE
Charles Martinet
Kenneth W. James
Samantha Kelly
Mercedes Rose
Catey Sagoian

PERFORMANCE
Mario Galaxy Orchestra

PROGRAM SUPPORT
Hirohito Yoshimoto
Keizo Ohta

PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT
Keisuke Matsui
Hiroshi Arai
Masato Kimura
Yoshito Yasuda
Hironobu Kakui

ARTWORK
Nanako Kinoshita
Kazuma Noriseda

ILLUSTRATION
Shigehisa Nakaue
Ryusuke Yoshida
Yuri Adachi

ILLUSTRATION SUPERVISOR
Yusuke Nakano

DEBUG
Atsushi Tada
Takeshi Nishizawa
Akihito Fujiki
Maki Yoshitake
Mitsuhiro Senoo
Hideki Nakajima
Super Mario Club

DEBUG SUPPORT
Noboru Sunada
Akihiro Sakatani

EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT
Andy Fey
Martin Weers

TRANSLATION
David Caussèques
Martina Deimel
Emilio Gallego
Kay Hermann
Hervé Lefranc
Elena Nardo
Barbara Pisani
Aquiles Kei Takahashi
Daniel Campbell

NOE MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT
Adrian Michalski
Silke Sczyrba
Peter Swietochowski
Jens Peppel
Britta Henrich
Panayiota Ioannou
Jan Muhl
Sascha Nickel
Ursula Lipinski
Jasmina Libonati
Moni Jakob
Manfred Anton
Wojciech Sitarski
Monika Humpe
Kathrin Grieser
Celine Giebel
Christopher Cael

TESTING
NOE Testing Team

SPECIAL THANKS
Keijiro Inoue
Takahiro Hamaguchi
Tomoaki Kuroume
Atsushi Masaki
Shinya Takahashi
Tsuyoshi Watanabe
Takumi Kawagoe
Kaoru Sato
Miki Nakagawa
Sayaka Hakoda
Mirai Takezawa
Rie Shimizu
Sakiko Matsuo
Ryo Uchida
Hiroyuki Masuyama
Kozo Kimura
Ryosuke Meguro
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo Tokyo Office
All EAD

PRODUCERS
Shigeru Miyamoto
Takao Shimizu

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Notas

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

http://www.pegi.info

GARANTÍA DE 24 MESES

Esta garantía cubre el software de los juegos de Wii, (el "**Producto**") suministrados por Nintendo España, S.A. ("**Nintendo**").

Sujeto a los términos y exclusiones que se detallan a continuación, Nintendo garantiza al consumidor original que compre el Producto ("**Usted**") que, durante un plazo de 24 meses siguientes a la fecha de compra del producto por Usted, el Producto carecerá de defectos de material y de fabricación.

Para hacer una reclamación válida bajo esta garantía, Usted deberá comunicar a Nintendo el defecto existente en el Producto dentro de los 24 meses siguientes a la fecha de compra del Producto por Usted y deberá devolver el Producto a Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación de dicho defecto a Nintendo. Si, una vez inspeccionado el Producto, Nintendo admite que el Producto es defectuoso, Nintendo reparará o sustituirá el Producto (o la pieza causante del defecto) sin coste alguno o le reembolsará el precio que Usted pagó por el Producto.

Esta garantía no afecta a sus derechos legales.

EXCLUSIONES

Esta garantía no cubre:

- accesorios, dispositivos u otros artículos destinados a ser usados con el Producto pero que no han sido fabricados por o para Nintendo (tanto si han sido o no incluidos con el Producto en el momento de la compra);
- el Producto, si fue comprado fuera del Espacio Económico Europeo;
- el Producto, si ha sido revendido, o usado con fines comerciales o de alquiler;
- defectos en el Producto causados por daños accidentales, por negligencia de Ud. y/o por la de un tercero, por uso irrazonable, por haber sido usado con productos no suministrados o no autorizados por Nintendo (incluyendo, pero no limitado a, actualizaciones de juegos o dispositivos de copia no autorizados), utilización del Producto no siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones de la consola Wii de Nintendo o cualquier otra instrucción facilitada con el Producto, o cualquier otra causa que no esté relacionada con defectos de material o de fabricación; o
- el Producto, si ha sido modificado o reparado por una persona ajena a Nintendo.

CÓMO HACER UNA RECLAMACIÓN

Para comunicar a Nintendo un defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Avda. Somosierra, 12 – Nave 37
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

Al enviar el Producto al Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo, le rogamos:

1. utilice el embalaje original cuando sea posible;
2. facilite una descripción del defecto;
3. adjunte una copia de su prueba de compra, asegurándose de que contenga la fecha de compra del Producto; y
4. asegúrese de que el Producto sea recibido por Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación original del defecto.

Si el plazo de garantía de 24 meses ha finalizado en el momento en que se descubra el defecto o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo todavía podría estar dispuesto, a su entera discreción, a reparar o sustituir el Producto (o la pieza causante del defecto del Producto). Para mayor información sobre ello y, en particular, sobre los costes de dichos servicios, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS DE NINTENDO ESPAÑA S.A.

Además de los servicios web, existe un servicio automático telefónico donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Este es un servicio que podrás utilizar las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

902 88 78 78